

ゲーム展開を変化させるためのゲームの処理を行なう

〔0007〕なお、前記ビデオゲームシステムは、上記情報発信体に加えて情報の受発信手段を有する携帯型ゲーム装置を有し、該携帯ゲーム装置は、前記情報発信装置

の発信する情報を受信して受信した情報を記憶するとともに、記憶した情報及び携帯型ゲーム装置固有の情報のいずれか一方又は両方を前記ゲーム機本体に発信するうにしてよい。

【0008】また、前記携帯ゲーム装置は、他の携帯型ゲーム装置とデータ及びメッセージの送受信ができるようにし、携帯型ゲーム装置同士で情報の交換ができるようにして構成する。

〔100〕さらに、前記情報主体は前記情報主体の権能に形成され、該ゲーム機本体は前記処理手段の蓄積状態を認識する認識手段を有し、前記処理手段は、該當時に情報提供主体から発信される情報と、離脱する際に情報提供主体から発信される情報とを上記認識手段の認識に基づいて識別し、ゲーム展開を変化させるよう

の間に同一性を保たせることができない。

【0012】そして、前記情報発信体は、一つの形態から他の形態に可逆的に形態変化可能に形成されるとともに、一つの形態又は他の形態において前記ゲーム機本体に取り付け可能に形成され、ゲーム機本体と情報発信体とが合体できるようにして構わない。

【0013】そしてまた、前記ゲーム機本体は前記操作手段が一体に設けられ、ゲーム機本体自身に設けられ操作手段を操作することにより、コントローラなどを必要とせずゲームの進行ができるようにしてもらいたい。

〔0014〕
【発明の実施の形態】図1は、本発明に係るビデオゲームシステムの一部を示し、このビデオゲームシステムは、ロボットを構成されたゲーム機本体1と、ゲーム機本体1に信号ケーブル3を介して接続されるモーターアーム装置2と、小型のロボットを構成されるビデオゲーム機本体1と、小型のロボットを構成されるビデオゲーム機本体1と、

いると判断し、画面上でメイソロボットに武器を合体させ、決定ボタン²⁷を押し操作すると合体した武器が作

動するようになっている。
 【0021】情報発信部4は、図4(a)に示す一つの形態であるサプロボットの形態から、図4(b)に示す他の形態である武器の形態に可逆的に形態を変化するこ

て、武器形態においては、赤外線送信部44が後端部に位置するようになるとともに、赤外線送信部44の両側には、ゲーム機本体1の前面に形成された係留部13である嵌合凹部に嵌合する嵌合凸部45が突出し、図5(a) (b)に示すように、情報表示部4は武器の形態

では、ゲーム機本体1に合体させると、敵凹部4が嵌合凹部13に嵌合し合体状態が形成され、合体認識スイッチSW6が情報発信部4の後面で押下されONするようになっている。なお、情報発信部4をゲーム機本体1に合体させた際には赤外線送信部4が赤外線受光部11に対向している。

【0022】情報発信部4は図3のブロック図に示すよ

20 を通常モードに変更し(ステップST111)、ゲーム
が再開する。

【0029】非合体状態でゲームがスタートし、途中で
サブプロポットをゲーム機本体1に合体させると(ステップST112)、合体認識スイッチSW6がONになる
ので、ステップST113に進み、敵ロボットの動きが
停止し、合体したサブプロポットに対応した合体グラフィ

うに、送信ボタン4-1を押している間(SW7がONしている間)、制御回路4-6に電圧が供給され、赤色LED4-3が点灯することも、予め制御回路4-6に記憶されている情報発信部固有の情報(コード)が赤外線送信部4-4から赤外線信号として発信されるようになってい

【0030】対話モードルーチンでは、赤外線信号からサプロットの個体認識ができると、サプロットのダ

テオゲームシステムの使用説明を説明する。【0024】電源をONすると、ステップST1でモニター装置2の画面上にゲームスター画面が表示される。ゲーム機本体1の決定ボタン27を押し操作が検出され、スコア表示部22に「ゲームスタート」と表示される。ゲームスタート後、モード切替ボタン28を押すと、モードが「通常モード」から「アドベンチャーモード」へ切り替わる。アドベンチャーモードでは、モード切替ボタン28を押すと、モードが「アドベンチャーモード」から「通常モード」へ切り替わる。

されること（ナックル3×12）、ハフツヨリ3×13のハドルゲームルーチンに進む。[002]決定ボタン27を押し操作が検出されるごとにサブロボット4の送信ボタン41が押し操作されると赤色LED43が点灯するとともに、赤外線送信部よりゲームがスタートし（ステップST205）、ゲームが終了するヒーム結果に対するサブロボット4のコメントが出来れば（ステップST206）、対話モードが終了し、メインルーチンに戻る。

44から赤外線信号が送信され、赤外線信号をゲーム機本体1の赤外線受光部11が受光すると（ステップST4）、ステップST5の処理モードループに進む。
【0026】使用者が情報選択回路4をサブロボットの形態から武器の形態に変形させ、ゲーム機本体1に合体させて合体認識スイッチSW6のONが確認される
40 【0031】個体認識ループでは、ステップST30
1で、合体しているサブロボットの赤外線反射を捉えメ
ッセージを表示する。発音はタンが押されて赤外線信号
が受光部に向かって発送されると、処理部は受信した赤
外線信号を解析し、個体の認識ができる（ステップST3
02）、合体状態が維持されていればパトルドームループ

と（ステップST6）、ステップST7の個体認識ルーチンに進む。

【0027】バトルゲームルーチンでは、サブロボットが合体しているか否か（合体認識スイッチSW6がONしているか否か）を確認し（ステップST101）、合

30 チンに進み、合体を解除するとメインルーチンに戻る（ステップST303）。

【0032】上述のように、情報発信体4の発信する情報発信個体4固有の情報により、ゲームの展開が操作手段

ので遊びの幅を広げることができる。また、情報発信体4の発信する情報が同一の情報であっても、情報発信体4がゲーム機本体1に合体しているか否かでゲームの内容が変わり、操作手段20だけのゲームの操作に加え、情報発信体4が発信する情報によりゲームの展開が変わる。そこで、コントーラだけでゲームの進行を図る従来のビデオゲーム装置では味わうことのできないゲームを楽しむことができる。

【0033】なお、上述のゲーム装置では情報発信体がロボットの形態と武器の形態とに可逆的に変化する場合について説明したが、ロボットの形態に固定されることなく走行体や飛行体などの形態に限定されることなく、走行体や飛行体などの形態であつても構わない。

【0034】同様に、ゲーム機本体がロボットの形態に限定されることなく、走行体や飛行体などの形態であつても構わない。

【0035】次に、前記情報発信体が発信する情報を受信し、受信した情報を情報発信体に代わってゲーム装置本体に送信することができる携帯型ゲーム装置について説明する。この携帯型ゲーム装置50は、図10に示す

ように、装置本体51が腕時計を模して形成されたもので、リストバンド52で手首に固定できるようになっているものである。

【0036】装置本体51は上面が開閉可能な蓋部材53で覆われ、図1-1に示すように、蓋部材53を開くと蓋部材53の裏側に配置された液晶ディスプレイ54が本体1と情報発信体4と携帯型ゲーム装置50及び他の携

帯型ゲーム装置50との関係を示すもので、情報発信体4は前述したように、固有の情報をゲーム機本体1に赤外線で送信することができるようになつて、携帯型ゲーム装置50は情報発信体4の発信する情報を受信し、受信した情報をメモリ58に記憶するとともに、送

信指示に基づいてメモリ58に記憶し現われ、液晶ディスプレイ54を見ながらゲームができるようになつて、もので、装置本体51の上面にはゲームを進行させるために操作するカーソルボタン55aと、決定ボタン55bと、キャンセルボタン55cが配置され、手首に固定した状態で情報の送信ができるよう後面側には情報の送信手段56及び受信手段57が取付けられている。なお符号57は電池ボックスを示す。

【0037】図1-2は携帯型ゲーム装置の回路構成例を示すブロック図であり、カーソルボタン55a、決定ボタン55b、キャンセルボタン55cからなる操作手段55と、情報を他の携帯型ゲーム装置に送信したり、ゲーム機本体に送信したりする送信手段56と、他の携帯型ゲーム装置が発信する情報や、情報発信体4が発信する情報を受信する受信手段57と、受信手段57で受信した受信情報をゲームプログラム、音声データ、画像データ等を記憶する記憶手段(メモリ)58と、画像データや文字データを表示するための表示手段(液晶ディス

プレイ)54と、効果音やメッセージを出力する音発生手段59と、発光手段60と、時計機能61、これらの各手段を制御する制御手段であるCPU62とを備えている。なお、送信手段56は赤外線オーディオド56aとドライバ56bとで構成され、受信手段57はフォトダイオード57aとアンプ57bとで構成されている。また、音発生手段59として圧電スピーカ59aが用いられ、発光手段60としてLED60aが用いられ、符号59b、60bはそれぞれドライバを示す。

【0038】そして、図1-3は、携帯型ゲーム装置50が情報発信体4が発信した情報を拾い情報発信体4が情報を発信するが如くゲーム機本体1に向けて発信することができるとともに、他の携帯型ゲーム装置50とデータやメッセージの交換ができることを示している。

【0039】このような構成において、携帯型ゲーム装置50の動作例を図1-4～図1-6のフローチャートに基づいて説明する。

【0040】電源をONし、所有者の名前登録処理が行なわれるヒューリック画面が表示される(ステップST1)。

20 クローズ操作をすると、ステップST1に進んでOF画面を表示し、オープン操作をすると、ステップST1に戻る。クローズ操作をすると、ステップST1でOF画面を表示し、オープン操作をすると、ステップST1をしなければ待機モードに入る(ステップST1)。

【0041】メニュー画面でゲームを選択されると、ステップST41で通信モードに進み、ダイヤル操作を選択すればダイマモードに進む。

【0042】ゲームモードでは操作ボタン55を操作して液晶ディスプレイ54に展開されるゲームをプレイす

る。これが終了すると、ステップST418でスタート確認画面が出て決定ボタンを押すと、通信モードを終了してメニュー画面に戻る。携帯型ゲーム装置50同士でデータ

メモリ58に記憶されている情報発信体の情報をゲーム

一の内容に変化(例えば、スロットマシンゲームで結果を表示するヒューリック画面が表示され(ステップST419)、開催するキャラクターに変える)をもたらすことができる。

【0043】送信を選択すると、ステップST418で送信モードに進み、通信を選択すれば通信モードに進み、ダイヤル操作を選択すればダイマモードに進む。

【0044】メールを選択すると、ステップST403でメールを選択すると、ステップST405に進んでメールを送信することができる。

【0045】通常モードを選択すると、ステップST401で通常選択画面が表示される。

【0046】メールを選択すると、ステップST403でメールを選択すると、ステップST405に進んでメールを送信することができる。

【0047】通常モードを選択すると、ステップST401で通常選択画面が表示される。

【0048】メールを選択すると、ステップST403でメールを選択すると、ステップST405に進んでメールを送信することができる。

【0049】送信を選択すると、ステップST418でスタート確認画面が出て決定ボタンを押すと、通信モードを終了してメニュー画面に戻る。携帯型ゲーム装置50同士でデータメモリ58に記憶されている情報発信体の情報をゲーム機本体1に向かって送信する。送信が終了するとステップST420に進んで送信終了画面を表示し、通信モードを終了してメニュー画面に戻る。携帯型ゲーム装置50が発信した情報を受信したゲーム機本体1は、恰も情報発信体4が記憶している情報を現示したと同様の処理を行なうこと

ができる。受信した情報をゲームで使用するとゲームの内容に変化(例えば、スロットマシンゲームで結果を表示するキャラクターのグラフィックを変化させた場合)が表示される(ステップST419)。ゲーム機本体1に送信を選択するとヒューリック画面が表示され(ステップST41)、通信モードを選択するとヒューリック画面が表示される(ステップST413)。

【0050】さらに、情報発信体4から受信した情報をゲーム機本体1に送信する(ステップST41)。

【0051】さらに、情報発信体4から情報をゲーム機本体1に直接送信して遊びができるとともに、携帯型ゲーム装置50同士でデータ交換やメールの交換をして遊びができるとともに、データの交換やメールの交換をして遊びができる。

【0052】上述のように、携帯型ゲーム装置50がゲーム機本体1の近傍に情報発信体4がなくても情報発信体4に代わって携帯型ゲーム装置50がゲーム機本体1に向かって発信することができる。

【0053】さらに、情報発信体4が発信する情報をゲーム機本体1に直接的に発信することができる。

【0054】このように、情報発信体4から情報をゲーム機本体1に直接送信して遊びができるとともに、データ交換やメールの交換をして遊びができる。

【0055】また、携帯型ゲーム装置50同士でデータ交換をして遊びができるとともに、データ交換やメールの交換をして遊びができる。

【0056】(発明の効果)請求項1の発明によれば、情報発信体4が情報を発信したと同様の処理を行なうこと

ができる。受信した情報をゲーム機本体1が向かって送信する。送信が終了するとステップST420に進んで送信終了画面を表示し、通信モードを終了してメニュー画面に戻る。携帯型ゲーム装置50同士で遊びができるとともに、室内だけではなく屋外でも遊びができる。受信した情報を現示しないポイントカウンタ一がカウントアップされ、ポイントカウンタ一が所定のカウントにカウントアップされた場合は、ステップST418で携帯ゲーム装置固有の情報(例えば、ゲーム機本体1の特徴なプログラムを起動するキーコードなど)が送信可能になり、携帯ゲーム装置50固有の情報を受信したゲーム機本体1は特徴なプログラム(例えば、モード機能等)が送信される。ここで、予め作成されている起動文の中からカーソルボタン55で選択し、決定ボタン55bを押すとステップST405に進んでメールを送信する。メールの送信が終了すると通信モードを終了し、メニュー画面に戻る。

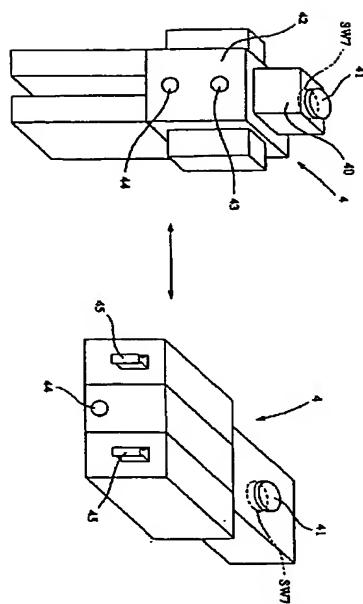
【0057】請求項2の発明によれば、前記情報発信体の発信する情報を携帯型ゲーム装置で受信し、この携帯型ゲーム装置は受信した情報を記憶するとともに、記憶した情報又は携帯型ゲーム装置の固有の情報をゲーム機本体に発信することができる。ゲーム機本体の近傍に情報発信体がなくとも情報発信体に代わって情報をゲーム機本体に送信することができ、携帯型ゲーム装置では動作しないゲームソフトを起動させることができ。

【0058】請求項3の発明によれば、携帯型ゲーム装置は、他の携帯型ゲーム装置とデータ及びメッセージの送受信ができるようにして、携帯型ゲーム装置同士で情報の交換やゲームをすることができ、單に情報の譲り受けとしてだけではなくゲーム機本体を離れて遊びることができるので、ゲーム機本体に開通した遊びができる。ゲーム機本体に開通した遊びができる、ゲームをしなければキャンセルボタンを押すとゲーム機本体がゲーム装置同士で遊びができるので、遊びの幅を広げることができる。

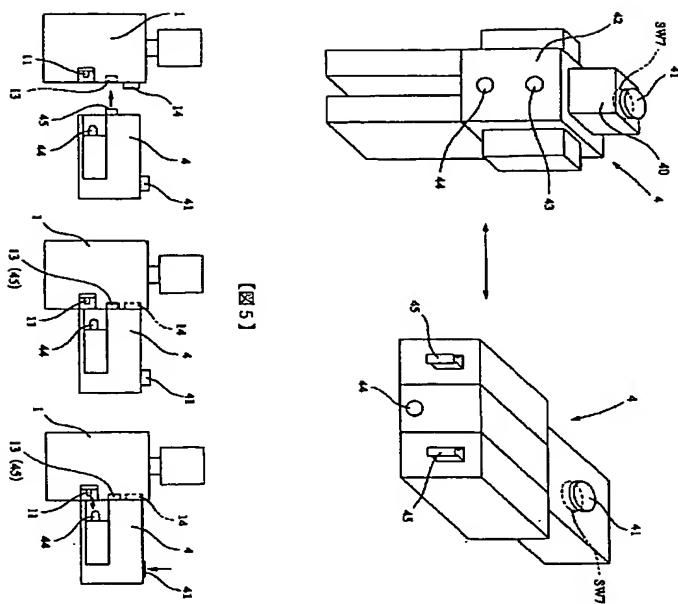
【0059】待機モードでは、所定時間(本発明では、1時間に設定)経過し、制御時間帯(本発明では、8:00～21:00に設定)内であれば、ステップST503に進んでLED60aを点滅させるとともにアラーム音を出し、プレイヤーに呼びかけを行なう。プレイヤーが気がついて所定時間(本発明では、10秒に設定)内に蓋を開ければ、液晶ディスプレイ54にキャラクターの表示を行なうとともに、蓋を開じて遊びができる。

【0060】所に合わせて(例えば、室内ではゲーム機本体と、室外

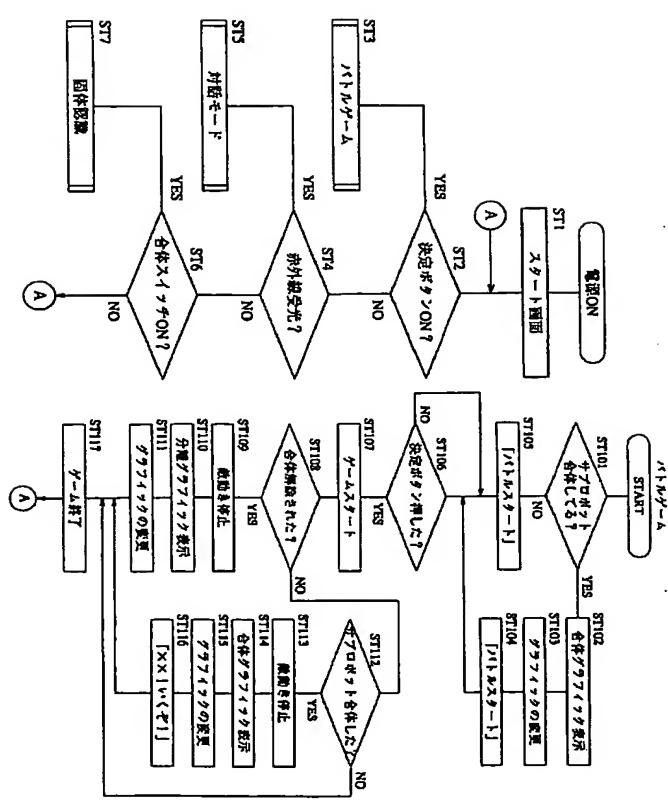
[図4]



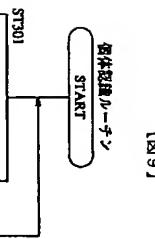
[図6]



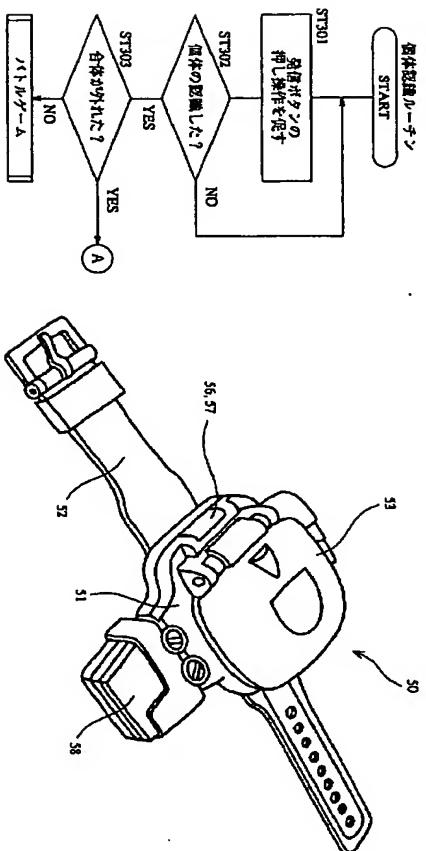
[図7]



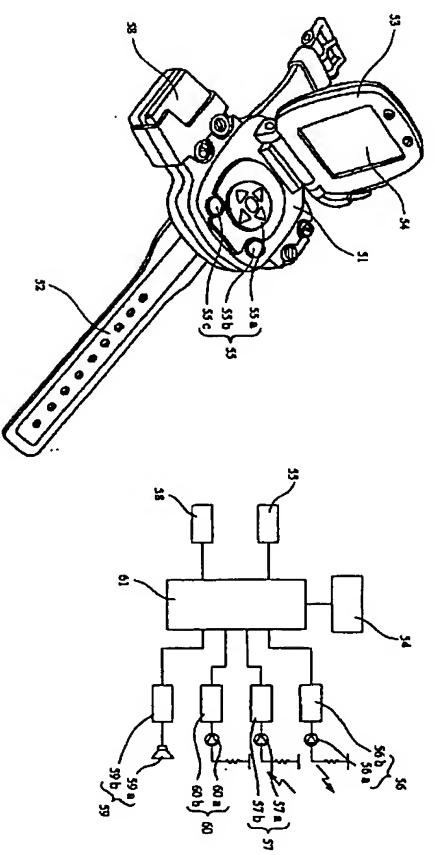
[図9]



[図10]

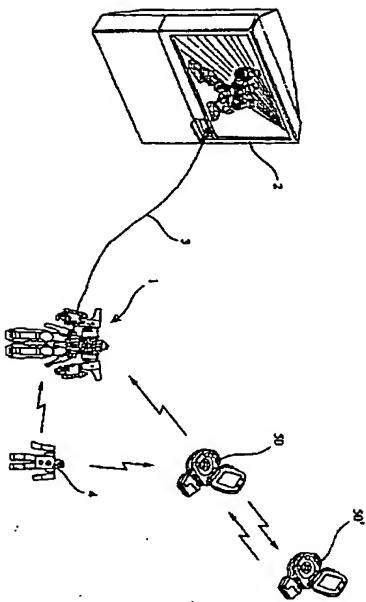


[図11]

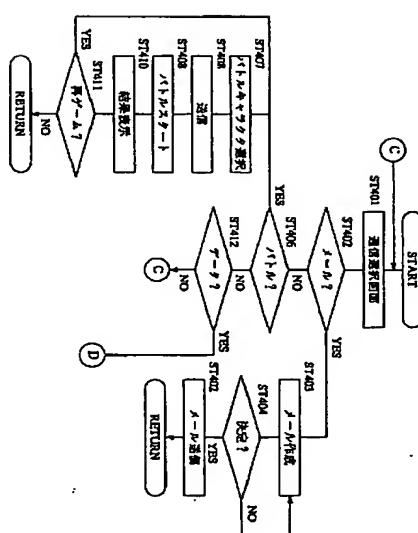


[図12]

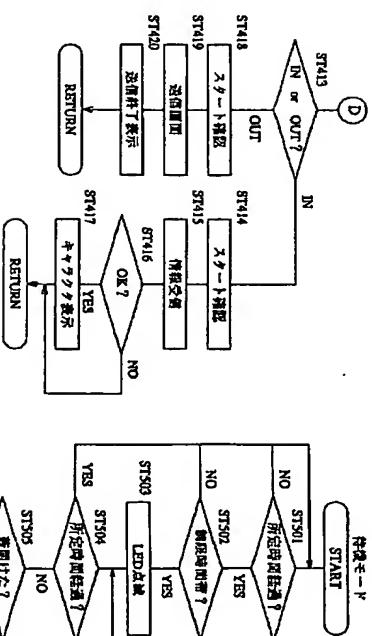
[図13]



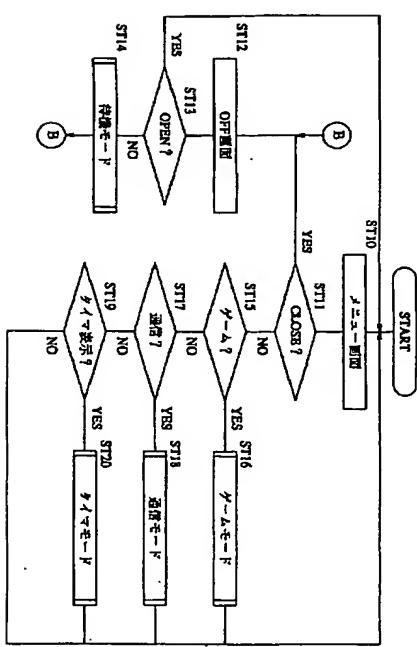
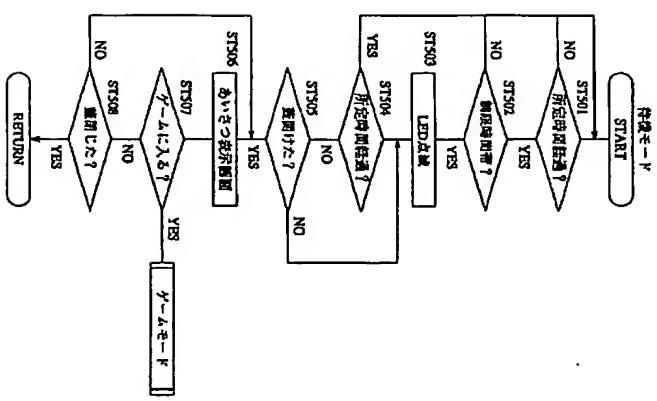
[図15]



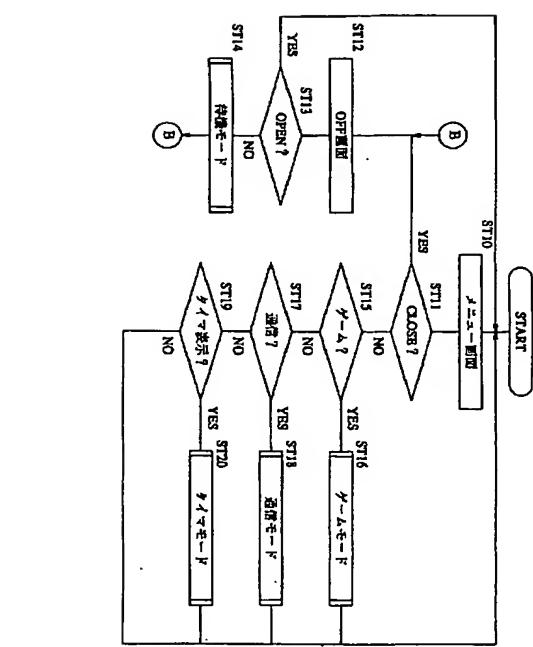
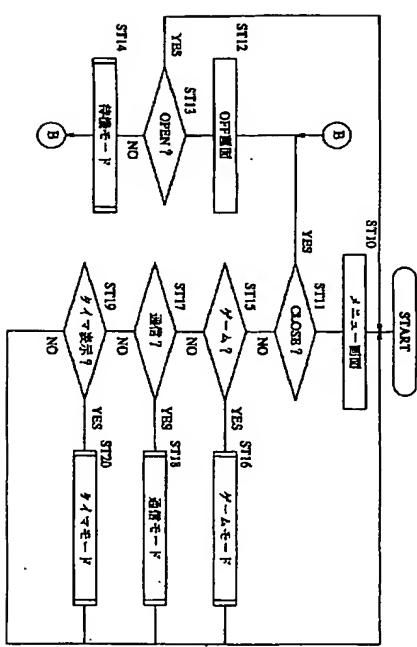
[図16]



[図17]



[図14]



[図14]

フロントページの焼き

(72)発明者 東 宏幸

東京都葛飾区青戸4丁目19番16号

株式会

社カラ内

Fターム(参考) 20001 B400 B406 B800 B804 B808

B800 B805 C400 C401 C409

C401 C408 C402 D404

20150 A414 C401 C402 C404 D406

D424 D428 D402 D403